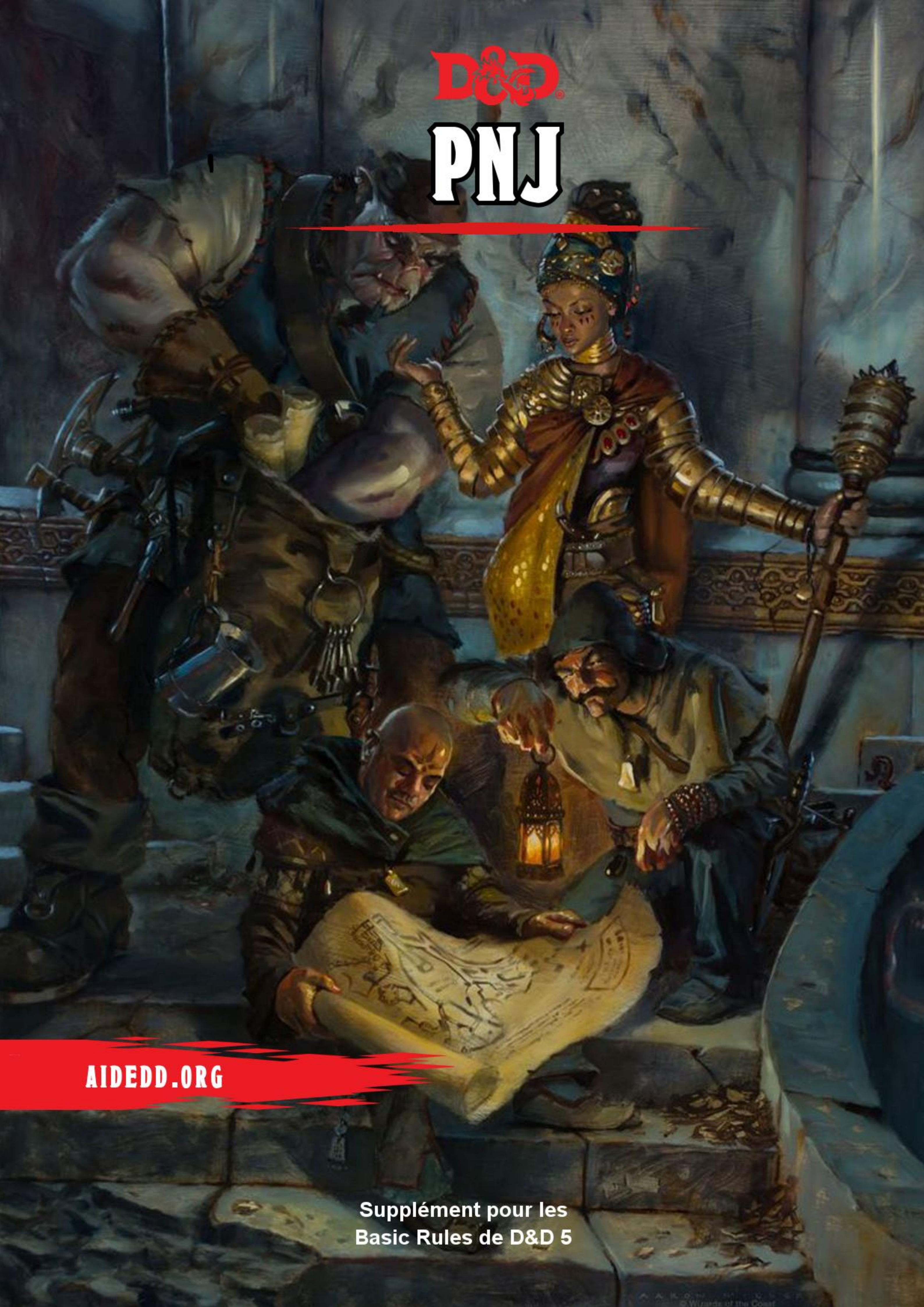


PNJ

AIDEDD.ORG

Supplément pour les
Basic Rules de D&D 5

PNJ

Avertissements

Version du 11/12/2016.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

Sommaire

Acolyte

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Religion +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sorts. Un acolyte est un lanceur de sorts de niveau 1. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Un acolyte a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (3 emplacements) : *bénédiction, sanctuaire, soins*

ACTIONS

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les acolytes sont de jeunes membres d'un clergé, généralement responsables devant un prêtre. Ils effectuent une variété de fonctions au sein d'un temple et leur divinité leurs accorde des sorts de faible puissance.

Archimage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 99 (18d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6
Compétences Arcanes +13, Histoire +13
Résistances aux dégâts dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non magiques (sort *peau de pierre*)
Sens Perception passive 12
Langues six langues au choix
Facteur de puissance 12 (8400 XP)

Résistance à la magie. L'archimage a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Sorts. L'archimage est un lanceur de sorts de niveau 18. L'Intelligence est la caractéristique utilisée pour lancer des sorts (DD de sauvegarde d'un sort 17, +9 de modificateur à l'attaque d'un sort). L'archimage peut lancer à volonté les sorts *déguisement* et *invisibilité*. L'archimage a les sorts de magiciens suivants préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, manipulation à distance, prestidigitation, décharge électrique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, identification, armure de mage*, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, image miroir, foulée brumeuse*
Niveau 3 (3 emplacements) : *contresort, vol, éclair*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, bouclier de feu, peau de pierre**
Niveau 5 (3 emplacements) : *cône de froid, scrutation, mur de force*
Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *téléportation*
Niveau 8 (1 emplacement) : *esprit impénétrable**
Niveau 9 (1 emplacement) : *arrêt du temps*
* L'archimage jette ces sorts avant le combat.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les archimages sont de puissants (et généralement assez âgés) jeteurs de sorts qui consacrent leur vie à l'étude des arcanes. Les plus bienveillants d'entre eux conseillent les rois et les reines, tandis que les malveillants règnent en tyrans et cherchent à devenir des liches. Ceux qui ne tendent ni vers le bien, ni vers le mal, s'enferment dans des tours isolées afin de pratiquer leur magie sans risque d'être dérangés. Un archimage a généralement un ou plusieurs apprentis, et sa demeure possède de nombreux gardiens et protections magiques destinés à décourager les intrus.

Assassin

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée)
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +3
Résistances aux dégâts poison
Sens Perception passive 13
Langues Jargon des voleurs plus deux langues au choix
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Assassinat. Au cours de son premier tour, un assassin a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qui n'a pas encore pris un tour. Tout coup de l'assassin qui touche contre une créature surprise est un coup critique.

Évasion. Si un assassin est soumis à un effet qui lui permet de faire un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne prendre que la moitié des dégâts, l'assassin ne prend en fait aucun dommage s'il réussit le jet, et seulement la moitié des dégâts s'il échoue.

Attaque sournoise (1/tour). Un assassin inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible lors d'une attaque avec une arme et qu'il a l'avantage au jet d'attaque, ou lorsque la cible est 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'assassin qui n'est pas incapable d'agir et si l'assassin n'a pas un désavantage à son jet d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Un assassin réalise deux attaques avec l'épée courte.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec elle prend 24 (7d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Entraînés à l'utilisation du poison, les assassins sont des tueurs sans remord travaillant pour des nobles, des maîtres de guilde, des souverains, et n'importe qui d'autre pouvant se payer leurs services.

Bandit

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Arbalète légère. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les bandits vagabondent en bandes et sont parfois dirigés par des truands, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine peuvent souvent entraîner d'honnêtes gens vers une vie de banditisme.

Les pirates sont des bandits de haute mer. Ils peuvent être des flibustiers intéressés uniquement par les trésors et le meurtre, ou être des corsaires légitimés par la couronne pour attaquer et piller les navires d'une nation ennemie.

Bandit, capitaine

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non loyal

Classe d'armure 15 (armure de cuir cloutée)
Points de vie 65 (10d8 + 20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Un capitaine réalise trois attaques : deux avec son cimeterre et une avec sa dague. Ou bien il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Un capitaine ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Il faut une forte personnalité, un esprit impitoyablement rusé, et une langue acérée pour maintenir un gang de bandits uni. Le capitaine bandit ne manque pas de ces qualités. Non content de gérer une équipe de râleurs égoïstes, le capitaine pirate, une variante du capitaine bandit, dirige et assure la protection d'un bateau. Pour garder la main sur son équipage, le capitaine doit régulièrement distribuer récompenses et brimades.

Plus que les trésors, le capitaine bandit ou pirate est avide de réputation. Un prisonnier qui en appel à sa vanité ou à son ego a plus de chance d'obtenir un traitement clément que celui qui ne le fait pas ou prétend ne rien savoir de la sulfureuse réputation du capitaine.

Berserk

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Téméraire. Au début de son tour, un berserk peut obtenir l'avantage à tous ses jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

ACTIONS

Grande hache. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Originaires de terres non civilisées, les imprévisibles berserks se réunissent au sein de groupes de guerre et cherchent le conflit partout où ils peuvent en trouver.

Chevalier

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Bravoure. Un chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Actions

Attaques multiples. Un chevalier réalise deux attaques au corps à corps.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Commandement (recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Un chevalier peut lancer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non hostile qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui fait un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Commandement à la fois. Cet effet se termine si le chevalier est incapable d'agir.

Réactions

Parade. Un chevalier ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les chevaliers sont des guerriers ayant prêté allégeance à un dirigeant, un ordre religieux ou une noble cause. L'alignement du chevalier détermine à quel point le serment est honoré. Que ce soit en s'engageant dans une quête ou en patrouillant un royaume, un chevalier voyage souvent avec un entourage qui comprend écuyers et servants, lesquels sont des hommes du peuple.

Cultiste

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Religion +2, Tromperie +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Dévotion obscure. Un cultiste a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Actions

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Les cultistes prêtent allégeance à un sombre pouvoir tel qu'un prince élémentaire, un seigneur démoniaque ou un diable majeur. La plupart dissimulent leur engagement pour éviter d'être ostracisés, emprisonnés ou exécutés en raison de leurs croyances. Contrairement aux acolytes mauvais, les cultistes font souvent montre de signes de folie dans leurs croyances et l'accomplissement de leurs pratiques.

DRUIDE

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues druidique plus deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sorts. Un druide est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 12, +4 au toucher avec des attaques de sort). Il a les sorts de druide suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *druiderie, flamme, gourdin magique*
Niveau 1 (4 emplacements) : *enchevêtrement, grand pas, compréhension animale, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *messager animal, peau d'écorce*

ACTIONS

Bâton. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher (+4 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants, 4 (1d8) dégâts contondants si utilisé avec les deux mains, ou 6 (1d8 + 2) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Les druides demeurent dans des forêts ou d'autres lieux sauvages isolés, où ils protègent le monde naturel contre les monstres et les empiétements de la civilisation. Certains sont des chamanes tribaux qui soignent les malades, vénèrent les esprits animaux, et apportent des conseils spirituels.

ÉCLAIREUR

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Ouïe et vue aiguisées. Un éclaireur a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe ou la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Un éclaireur réalise deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les éclaireurs sont des chasseurs et pisteurs entraînés qui proposent leurs services contre rémunération. La majorité chasse le gibier sauvage mais quelques-uns travaillent comme chasseurs de primes, servent de guides, ou effectuent des reconnaissances militaires.

Espion

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +4, Escamotage +4, Investigation +5, Perception +6, Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 16
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Action fourbe. À chacun de ses tours, un espion peut utiliser une action bonus pour se désengager, se cacher ou courir.

Attaque sournoise (1/tour). Un espion inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature qu'il touche avec une arme s'il a l'avantage au jet d'attaque, ou si la cible est à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'espion qui n'est pas incapable d'agir et que l'espion n'a pas un désavantage au jet d'attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Un espion réalise deux attaques au corps à corps.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforant

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les dirigeants, les nobles, les marchands, les maîtres de guilde et autres riches notables utilisent les espions pour avoir le dessus dans un monde à la politique sans foi ni loi. Un espion est entraîné à récolter secrètement de l'information. Les espions loyaux préféreraient mourir que divulguer des renseignements qui pourraient les compromettre, eux ou leurs employeurs.

Fanatique

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Persuasion +4, Religion +2, Tromperie +4
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Dévotion obscure. Un fanatique a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être charmé ou effrayé.

Sorts. Un fanatique est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 11, +3 au toucher avec des attaques de sort). Un fanatique a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *blessure, bouclier de la foi, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne*

ACTIONS

Attaques multiples. Un fanatique réalise deux attaques au corps à corps.

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les fanatiques font souvent parti des dirigeants d'un culte. Ils utilisent leur charisme et le dogme pour influencer et exploiter les esprits faibles. La plupart s'intéresse à leur pouvoir personnel par-dessus tout.

Garde

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les gardes peuvent être membres de la milice d'une cité, sentinelles dans une citadelle ou ville fortifiée, ou gardes du corps de nobles et de marchands.

Gladiateur

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 16 (armure de cuir cloutée, bouclier)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Bravoure. Un gladiateur a l'avantage aux jets de sauvegarde pour ne pas être effrayé.

Brute. Une arme de corps à corps inflige un dé extra de ses dégâts si le gladiateur touche avec celle-ci (inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Attaques multiples. Un gladiateur réalise trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Coup de bouclier. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

RÉACTIONS

Parade. Un gladiateur ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les gladiateurs se battent pour le plaisir de foules en liesse. Certains gladiateurs sont de brutaux combattants de fosse pour qui chaque combat est une lutte dans laquelle ils jouent leur vie, alors que d'autres sont des duellistes professionnels gagnant d'importantes rémunérations mais qui se battent rarement jusqu'à la mort.

Guerrier tribal

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Tactique de groupe. Un guerrier a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée avec les deux mains pour une attaque au corps à corps.

Les guerriers tribaux vivent loin de la civilisation, subsistant, le plus souvent, par la pêche et la chasse. Chaque tribu agit conformément aux souhaits de son chef, qui est son meilleur ou son plus ancien guerrier, ou à ceux d'un membre de la tribu béni par les dieux.

Homme du peuple

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Actions

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Les hommes du peuple sont paysans, serfs, esclaves, domestiques, pèlerins, marchands, artisans, ermites, etc.

Mage

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure de mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre langues au choix
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Sorts. Un mage est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher avec des attaques de sort). Un mage a les sorts de magicien suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *trait de feu, lumière, manipulation à distance, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique*
Niveau 2 (3 emplacements) : *foulée brumeuse, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, vol*
Niveau 4 (3 emplacements) : *invisibilité suprême, tempête de grêle*
Niveau 5 (1 emplacement) : *cône de froid*

Actions

Dague. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Les mages passent leur vie à étudier et expérimenter la magie. Les mages bons conseillent des nobles ou d'autres dirigeants, alors que les mages mauvais résident dans des lieux isolés pour y pratiquer leurs expériences impies sans ingérence.

Noble

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (cuirasse)
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Perspicacité +4, Persuasion +5, Tromperie +5
Sens Perception passive 12
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Rapière. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

RÉACTIONS

Parade. Un noble ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Les nobles disposent d'une grande autorité et influence en tant que membre de la haute société, possédant richesse et contacts qui peuvent faire d'eux de puissants monarques ou généraux. Un noble voyage souvent en compagnie de gardes, ainsi que de serviteurs qui sont des hommes du peuple.

Les statistiques du noble peuvent également être utilisées pour représenter des membres de la cour qui ne sont pas d'ascendance nobiliaire.

Prêtre

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 13 (chemise de mailles)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Éminence divine. Par une action bonus, un prêtre peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques au corps à corps avec une arme fassent magiquement 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il touche. Cet avantage se poursuit jusqu'à la fin du tour. Si le prêtre dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 pour chaque niveau au-dessus du 1er.

Sorts. Un prêtre est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher avec des attaques de sort). Un prêtre a les sorts de clerc suivant préparés :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, lumière, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *éclair guidé, sanctuaire, soins*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, restauration partielle*
Niveau 3 (2 emplacements) : *dissipation de la magie, gardiens spirituels*

ACTIONS

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts contondants.

Les prêtres transmettent les enseignements de leurs dieux aux gens du peuple. Ils sont les leaders spirituels des temples et des chapelles et détiennent souvent une position influente au sein de leur communauté. Les prêtres mauvais peuvent travailler ouvertement sous le joug d'un tyran, ou être les chefs d'une secte religieuse dissimulée dans l'ombre d'une civilisation bonne, supervisant des rites dépravés.

Un prêtre dispose généralement d'un ou plusieurs acolytes qui l'aident lors des cérémonies.

Truand

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement non bon

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactique de groupe. Un truand a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Attaques multiples. Un truand réalise deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d10) dégâts perforants.

Les truands sont d'impitoyables hommes de main doués pour l'intimidation et la violence. Ils travaillent pour l'argent et ont peu de scrupules.

Vétéran

Humanoïde (toute race) de taille M, tout alignement

Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues une langue au choix (généralement le commun)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Un vétéran réalise deux attaques à l'épée longue. S'il a dégainé son épée courte, il peut également réaliser une attaque avec cette dernière.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arbalète lourde. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d10 + 1) dégâts perforants.

Les vétérans sont des combattants professionnels qui s'enrôlent contre rémunération ou pour protéger quelque chose en laquelle ils croient ou qui a de la valeur à leurs yeux. Leurs rangs comportent des soldats retirés après avoir longtemps servis ainsi que des guerriers n'ayant jamais servi quelqu'un d'autre qu'eux-mêmes.